Исследовательские способности

Использование исследовательских способностей не требует бросков кубика. Если у персонажа есть нужная способность, он получит улику. Трата пунктов позволит:

- получить дополнительную ценную информацию;
- сэкономить время и ресурсы;
- снизить сложность проверок общих способностей;
- произвести впечатление на персонажей ведущего;
- заручиться полезными знакомствами;
- создать факт из предыстории персонажа.

Общие способности

Успех использования зависит от броска кубика. Пункты из запаса способности можно тратить, чтобы улучшить результат: каждый пункт добавляет +1 к значению на кубике.

Проверки

- ***Простые проверки:*** нет активного сопротивления со стороны другого персонажа; **сложность** от 2 (элементарное действие) до 8 (почти невыполнимое).
- ***Состязания*:** погони, борьба, соревнования; персонажи по очереди проходят проверки, пока один из них не провалит бросок.

Совместные действия

- ***Помощь команде*:** лидер проходит проверку, остальные тратят по 1 пункту из запаса, чтобы последовать за ним. За каждого персонажа, который не может потратить пункт, — +2 к **сложности**.
- ***Помощь лидеру***: лидер проходит проверку, остальные могут вкладывать пункты, чтобы помочь ему. Все пункты кроме одного добавляются к результату.

Сражения

Состязание в способностях **драка** или **стрельба**. Сложность проверок равна **защите** противника: 3 или 4 (если его рейтинг **атлетики** равен 8 или выше).

Инициатива

Очередность действий определяется запасом боевой способности в начале сражения. Первым действуют персонажи с большим запасом.

Урон

Определяется броском кубика; зависит от оружия.

Оружие	**Урон**
Ноги и кулаки	−2
Нож, полицейская дубинка	−1
Мачете, пистолет	0
Топор, тяжёлое огнестрельное оружие	+1

Если игрок вложил в проверку хотя бы один пункт боевой способности, минимальный урон от атаки равен 1.

Укрытие и броня

Укрытие увеличивает сложность проверок **стрельбы**:

Укрытие	**Сложность**
Отсутствует	−1
Частичное	0
Почти полное	+1

Бронежилеты уменьшают урон, полученный персонажем: −2 от огнестрельного оружия; −1 — от холодного.

Потеря сознания

Когда **здоровье** сыщика опускается ниже 0, он проходит проверку на потерю сознания. Это проверка **здоровья** со сложностью, равной абсолютному значению запаса.

Урон и ранения

- ***Здоровье от 0 до −5*:** лёгкое ранение; +1 к сложности любых проверок; нельзя тратить пункты исследовательских способностей.
- ***Здоровье от −6 до −11*:** тяжелое ранение; никаких активных действий; теряет по 1 пункту **здоровья** каждые полчаса, пока ему не окажут **первую помощь**.
- ***Здоровье −12 и ниже*:** смерть.

Первая помощь

- ***Лёгкое ранение:*** трата пунктов **первой помощи** позволяет восстанавливать пункты **здоровья.** Соотношение 1:2, если сыщика лечит другой персонаж; 1:1, если он сам оказывает себе помощь.
- ***Тяжёлое ранение*:** проверка **первой помощи** позволит стабилизировать состояние сыщика; **здоровье** восстанавливается после нескольких дней в больнице.

Жетоны действия

Когда игрок делает что-то крутое, другой участник может наградить его жетоном действия. Трата жетона позволяет:

- восстановить 3 пункта любой общей способности, кроме **здоровья** и **самообладания;**
- пройти проверку способности, которой не обладает персонаж (модифицировать бросок кубика нельзя);
- добавить +1 к результату проверки другого персонажа;
- увеличить урон от атаки сыщика на 2 пункта;
- уменьшить полученный урон на 2 пункта.

Самообладание

Сталкиваясь с шокирующими событиями, персонаж должен пройти проверку **самообладания**. При провале он теряет несколько пунктов из запаса:

Потрясение	**Пункты**
Авария, случайная драка	2
Нападение с целью убийства	3
Встреча со сверхъестественным	4
Свидетельство смерти близкого человека	6
Сражение с потусторонним чудовищем	7

Шок и безумие

- ***Самообладание от 0 до −5*:** потрясение; +1 к сложности проверок; трата пунктов исследовательских способностей — только после проверки **самообладания**.
- ***Самообладание от −6 до −11*:** психическое заболевание; потеря 1 пункта рейтинга **самообладания**.
- ***Самообладание −12 и ниже*:** безумие.

Психологическая помощь

- ***Потрясение***: другой персонаж может тратить **ободрение** для помощи сыщику: за каждый потраченный пункт тот восстанавливает 2 пункта **самообладания**.
- ***Психическое заболевание*:** трата 2 пунктов **ободрения** позволит купировать симптомы.

Восстановление запаса

Атлетика, **драка**, **стрельба** и **вождение** полностью восстанавливаются спустя сутки с момента последнего использования. Остальные способности — по завершении расследования.